任天堂ファミリーコンピュータTM
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
FAMICOM FAMILY
SHI-RA
うしおととら
しんえんのたいよう
深淵の大妖
©KAZUHIRO FUJITA·SHOGAKUKAN
©YUTAKA 1993 MADE IN JAPAN
yutaka

バンダイファミコンクラブ

ゲームについてのご質問は、**03-5828-3333**

［受付時間/月～金曜日(除く祝日)10～16時］にお問い合わせください。

- ●電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
- ●受付時間外の電話は、おさけください。
- ●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

ご注意

- ●ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ●テレビ画面からできるだけ離れてゲームしてください。
- ●長時間ゲームをする時は、健康のため、１時間ないし２時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- ●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- ●端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- ●シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ●ファミリーコンピューターにプロジェクションテレビを接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため接続しないでください。
プロジェクションテレビ／スクリーン投影方式のテレビ

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

もくじ

伝承

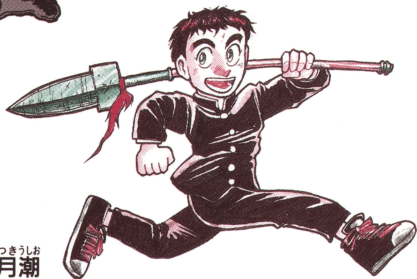
「長飛丸」

むかし、むかし、そう今を遡ること500年もむかし。
雲に乗り、雷をまといて暴れる魎があったことよ。
妖怪は中国から渡りし時の名で「字伏」とも、また「長飛丸」とも呼ばれた。
体長四メートル余りの虎に似たこの魎は、稲妻を好み、動作俊敏にして、狡猾。退治する方法これなく、人々はいたいけな赤子までも食らうこの妖怪に恐怖したという。しかし、さしもの妖怪にも最後の時が訪れた。
旅の男が持っていた一本の槍でな…。
それは長い死闘だった。妖怪と旅の男の戦いは四日と四晩続き、ついに五日目、旅の男は手にした破邪の槍“獣の槍”で妖怪を自然石に縫い止めた…が、さすがの男も、化物をそこにはりつけるのが精一杯だった。人々はその自然石の上に寺を建てた。
その妖怪を見張るために………。

「その状は悪、その性は凶。“獣の槍”はずるる時、再び人々を食らい恐怖をまき散らす」

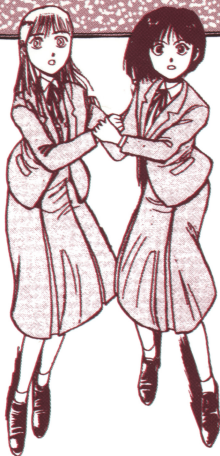
“獣の槍”

妖怪を退治するためだけに、二千年も昔、中国でつくられた破邪の槍。人の魂を力に変えて妖怪を討つ……ゆえに、使う者は獣と化し、槍と一体となる。そして、その者は妖怪を倒すためだけの生き物になってゆくという。

俺の名は蒼月潮、中学２年生、寺の住職の息子。ある日、蔵の掃除をしていた俺は、その地下で“獣の槍”に縫いつけられた不思議な妖怪を見つけたんだ。そして、その槍を抜いたのが、そもそもの始まり。“獣の槍”によって不思議な力を得た俺と、大妖怪とらとの奇妙な関係がスタートしたんだ。さあ、妖気漂う冒険の旅へ出発!

蒼月潮

ひょんなことから伝説の“獣の槍”を手に入れた好奇心旺盛な中学2年生。500年間も“獣の槍”にはりつけにされていた大妖怪「とら」と化物退治の冒険を繰り広げる。

とら

蒼月家のご先祖様に“獣の槍”で封印されていた大妖怪。いつか潮を食べてやろうと狙っていたが、しだいに奇妙な友情が芽生え、化物退治の手助けをする。

中村麻子

潮の幼なじみ。元気印100%の活発な女の子。いつも潮にキツイつっこみを浴びせるが、それもこれも、気持ちを素直に出せない複雑な恋ごころが理由だったりする。

井上真由子

潮の幼なじみであり、麻子の大親友。潮と麻子の仲にヤキモキしながら、潮に淡い恋心を抱いていたりもする。

羽生礼子

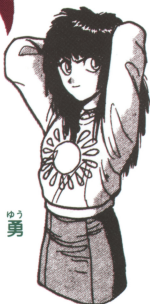
故羽生画伯の一人娘。鬼に魅いられた通称・死にたがり。彼女に近づいた者はみな危険な事故に遭うといわれている。

蒼月紫暮

潮とケンカするのを日課としているトボケた父親。じつは、光覇明宗きっての法力僧。妖怪たちを調伏するために全国を駆け回っている。

鏢

15年前に妻子を殺した妖怪を求めて、漆黒の闇より来たる符呪師。本名を捨て、復讐に生きる男。遁甲板に導かれ、今日も妖怪を討つ。

檜山勇

パイロットだった父親を飛行機事故で亡くしたかわいそうな女の子。自衛隊機に乗る父親の後輩を事故の原因と思いこみ、激しく憎む。

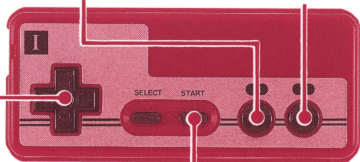
鷹取小夜

仙台の山奥に暮らす白髪の美少女。家の繁栄を守るため、奥座敷に閉じ込められたおまもりさまの遊び相手をつとめる。

コントローラーの基本操作

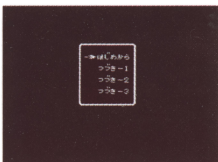
★このゲームは、1人用ですので、コントローラーⅠのみを使用し、コントローラーⅡは使用しません。

Bボタン：
表示されたコマンドを消す
コマンドのキャンセル

Aボタン：
コマンドを決定する
コマンドを表示する
人と話しをする
調べる（アドベンチャー画面）
メッセージを進める

START：ゲームをスタートする

✚字ボタン：
キャラクターを動かす（マップ画面）
まわりを見る（アドベンチャー画面）
カーソルを動かす　コマンドを選択する

●タイトル画面

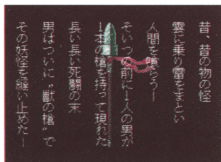
ファミコン本体に「うしおととら」のROMカセットを正しくセットし、電源を入れるとタイトル画面が表示されます。

●ゲーム選択画面

タイトル画面時にSTARTボタンを押すと、ゲーム選択画面が表示されます。✚字ボタンでカーソルを移動してゲームを選択し、Aボタンで決定します。

“はじめから”：最初からゲームを始める時に選択します。

"つづき"：前回セーブした場所からゲームの続きをすることができます。

"はじめから"を選択し決定すると、プロローグメッセージとデモシーンがあらわれ、続けてAボタンを押すと、序章のタイトルが現れます。さらにAボタンを押すとアドベンチャー画面になり、いよいよゲームのスタートです。

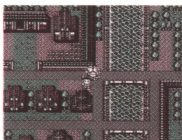
昔、昔の物の怪
雲に乗り雷をまとい
人間を喰らう―
そいつの前に1人の男が
1本の槍を持って現れた
長い長い死闘の末
男はついに"獣の槍"で
その妖怪を縫い止めた―

ゲームを前回の続きから始めたい時は、"つづき－1""つづき－2""つづき－3"の3つのファイルの中から、続きを始めるファイルを選択し決定します。ゲームは前回セーブした場所からスタートします。

※詳しい説明はP21の"きろく"をご覧ください。

ゲームの流れ

●オープニング

各章のタイトルが表示され、ビジュアルデモによる状況の説明が行われます。

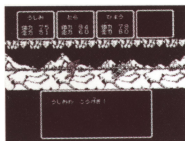
▼

●マップ画面

マップ上を移動して、人々と会話したり、建物や家、洞窟などに入って情報を集めます。

▼

●アドベンチャー画面

建物や家、洞窟などに入ると、✚字ボタンの左右で360度を見渡せるアドベンチャー画面に切り替わります。アイテムを手に入れたり、調べたり、マップ画面よりさらに詳しい情報を集めることができます。

▼

●バトル画面（ザコ妖怪）

バトル画面では、ザコ妖怪とのフルアニメ・リアルファイトが繰り広げられます。

▼

●事件・イベント：各章にはいくつかの事件やイベントが用意されており、これらを解明することでストーリーは進んで行きます。

▼

●ボスキャラとの対決

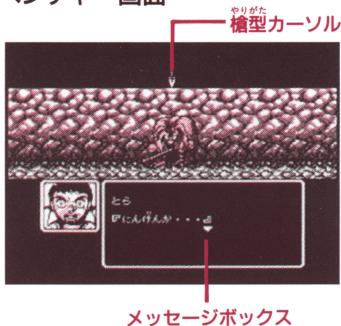
それぞれの事件・イベントには、強力な妖怪がボスキャラとして設定されており、これらのボスキャラを倒すことで事件・イベントはクリアとなり、章がクリアする場合もあります。

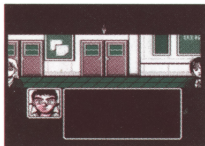
▼

●エンディング

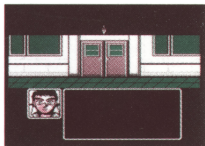
章をクリアすると、事件やイベントの事後説明がビジュアルデモによって行われ、次章への予告が展開されます。

▼

●オープニング：次章のタイトルが表示されます。

アドベンチャー画面

アドベンチャー画面では、✚字ボタン左右を操作して画面を動かし、画面上部の槍型カーソルに画面を合わせてAボタンで実行、これによって情報収集を行います。

人物に合わせると

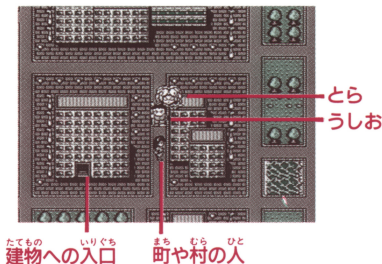
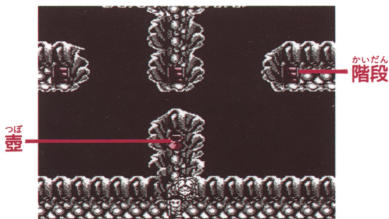
会話をすることができます。

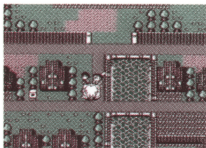
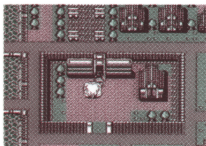
扉や出入り口に合わせると

場所を移動することができます。

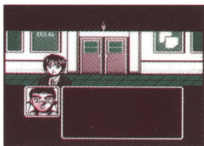
画面上の物に合わせると

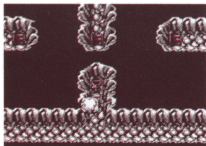
調べたり、アイテムを手に入れたりすることができます。

※カーソルを合わせて実行しても、何も起こらない場合もあります。

マップ画面

マップ画面（ダンジョン編）

マップ画面では、✚字ボタンの上下左右を操作してキャラクターを動かし、Aボタンで会話をしたり、調べたりします。

人に向かってAボタンを押すと

話をすることができます。

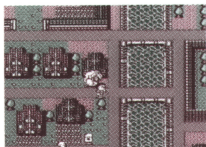
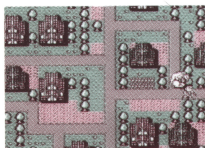
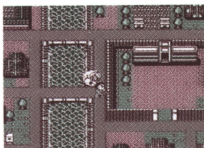
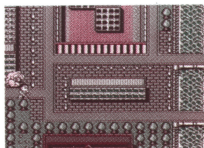
建物の入口で✚字ボタンの上を押し、さらに進むと

建物のなかに入ることができます。

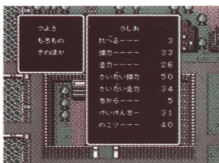
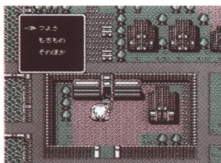
※アイテムを持っていないと入れない建物もあります。

ツボの前でAボタンを押すと

中の物を取ることができます。

※何も起こらない場合もあります。

マップ画面の構成

マップ画面はいくつかのフィールドで構成されています。同じフィールド内の画面は上下左右にスクロールしますが、別のフィールドへ移動する際、画面はスクロールせず瞬時に切り替わります。

同一フィールド内の移動

別フィールドへの移動

マップ画面のコマンド

Bボタンを押すとコマンドが表示され、設定を変更したり、情報を見たりすることができます。

“つよさ”

パーティーに参加しているキャラクターのステータスを見ることができます。

LV……………キャラクターの成長の度合いを示します。

体力……………現在の体力値の残量を示します。敵の攻撃を受けると減少し、0になると戦闘に参加できなくなります。戦闘時の“やりの力”か“せってい”での体力かいふくのコマンドで回復することができます。

念力……………現在の念力値の残量を示します。攻撃技を使うことによって減少し、0にな

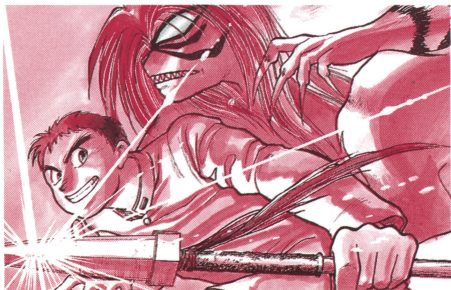
ると攻撃技は使えなくなります。戦闘時の“やりの力”うしおか“せってい”念力かいふくのコマンドで回復することができます。

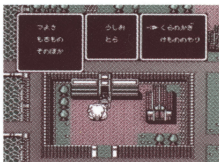
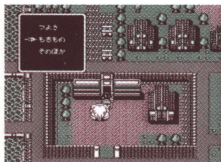
さいだい体力……体力値の上限を示します。レベルが上がると数値が増えます。

さいだい念力……念力値の上限を示します。レベルが上がると数値が増えます。

力………………攻撃力を示します。

けいけんち……敵を倒すことによって得る経験値の合計を示します。

のこり…………次のレベルに上がるために必要な経験値を示します。

“もちもの”

パーティーに参加しているキャラクターのアイテムを使ったり（“つかう”コマンド）、捨てたり（“すてる”コマンド）、パーティーの他のキャラクターに渡したり（“わたす”コマンドを選択後、渡す相手を選択）することができます。

“そのほか”

設定を変更することができます。

“じどう”……戦闘時、自動的に攻撃技を選んで戦闘を行うモードの設定をすることができます。

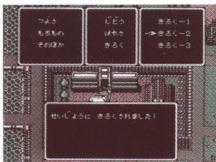
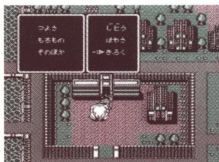
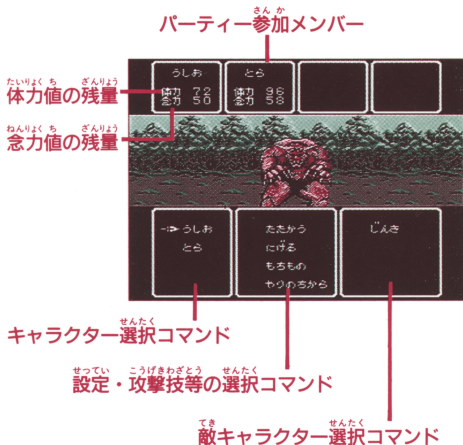
“念力つかうな”…念力をなるべく使わない攻撃を自動で選びます。

“うまくたおせ”…効率の良い攻撃方法を自動で選びます。

“はやくたおせ”…一番早く敵を倒せる攻撃方法を自動で選びます。

“そうさささせろ” 自動攻撃を解除します。

“はやさ”……メッセージの表示スピードや(“かいわ”コマンド)、戦闘時のアニメーションのスピード(“せんとう”コマンド)を変更することができます。

“きろく” ……現在までのゲームの進行状態をセーブすることができます。セーブしたい“きろく” にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。前回セーブした “きろく” を選択すると、前回の内容は消えてしまいます。

バトル画面

マップ画面やアドベンチャー画面で妖怪に遭遇すると、画面はバトル画面に切り替わります。

※“じどう”コマンドで自動戦闘を選択している場合は、バトル画面表示と同時に戦闘が始まります。

バトル画面時のコマンド入力の手順

キャラクターを選択

“たたかう” か “にげる” かを選択

アイテムを使ったり、
“やりの力”あるいは“せってい”を変更したりする

攻撃技を選択
(“たたかう” を選択した場合)

攻撃相手を選択

▼

すべてのキャラクターのコマンドが入力され終ったら、
バトル開始・終了

▼

戦闘回避
(“にげる” を選択した場合)

▼

▼

決着がつかない場合、再びキャラクターを選択

バトル画面のコマンド

“たたかう”

敵と戦う場合に選択します。決定後、それぞれのキャラクターの攻撃技を選びます。

“にげる”

敵から逃げる場合に選択します。ただし、必ず逃げられるとは限りません。

“もちもの”

バトル開始前にアイテムを使うことができます。

“やりの力”（潮の場合）

“やりの力”を何に使うかの設定をすることができます。

獣の槍は、使い方次第で無限の力を発揮するぞ！　ゲームクリアーには欠かせない超アイテムだ!!

こうげきの力…“やりの力”を攻撃力に使います。攻撃力がアップしますが、消費する念力の数値も大きくなります。

体力かいふく…“やりの力”を回復に使います。攻撃時に念力を通常通り消費しますが、戦闘1ターンにつき体力が少し回復します。

念力かいふく…"やりの力"を使いません。戦闘1ターンにつき念力が少し回復します。

ひもをきる…"やりの力"を最大限に引き出し、攻撃力として使います。念力を激しく消費しますが、その攻撃力は強力です。

"せってい"（潮以外の場合）

こうげきの力
体力かいふく
念力かいふく
…"やりの力"と同じ効果

さいだいの力…"やりの力"の「ひもをきる」と同じ効果

攻撃技

キャラクターはそれぞれ独自の攻撃技を持っており、レベルに応じて使える技の種類が増えていきます。攻撃技の使用には念力が必要となり、その数値は攻撃技や"やりの力"の設定によって変化します。必要な念力が足りない場合、その攻撃技を使うことはできません。

特殊攻撃

“やりの力”を“ひもをきる”に設定している時に限り、攻撃技が入力した攻撃技と違う特殊攻撃に変化する場合があります。発生に決まりはなく、特殊攻撃になる場合と通常に入力した攻撃のままの場合があります。

“やりの力”を“ひもをきる”に設定

▼

通常通り攻撃技を入力

▼

槍が妖しく光り輝く

▼

すべての敵パーティーに
強烈なダメージを与える

“やりの力”を“こうげき”または“ひもをきる”に設定している時に限り、“うしお”の槍と“とら”のいかずちを合体させた、通常より大きな破壊力を持つコンビネーション攻撃を実行することができます。この際、攻撃するのは“うしお”のみで、“とら”は攻撃をおこないません。

“やりの力”を“こうげき”または“ひもをきる”に設定

▼

“うしお”の攻撃技を入力

▼

“とら”の攻撃技を“いかずち”“かでんげき”に入力。

▼

敵キャラクター選択画面内に“けもののやり”が表示されますので、これを選んで実行

▼

「獣の槍に雷を落とす」コンビネーション攻撃
攻撃は“うしお”が入力した攻撃技を実行、ただし通常より大きな破壊力となっている。

アイテムの紹介

ゲーム中、アイテムを見つけたり、もらったりすることがあります。

おにぎり………体力を回復できます。
あまのしずく…念力を回復できます。
おまもり………一定時間、敵と遭わなくなります。
ほうりきそう…バトル１ターンにつき、キャラクター１人の攻撃力をアップすることができます。
ふしぎのたま…なにが起こるかわからない。使った時のお楽しみ。
しっそうごま…バトル時、確実に敵から逃げることができます。
ふしのかおり…戦闘不能になったキャラクターを１人完全に回復することができます。
ちからのいし…バトル１ターンにつき、パーティー全員の攻撃力を２倍にします。
おふだ…………バトル１ターンにつき、敵パーティー全員の動きを止めることができます。

きりさきのは…バトル時、敵１匹だけの息の根を止めることができます。
とんこうばん…妖気を感じ、妖怪のいる方向を示すことができます。
いたちくすり…体力・念力を完全に回復してくれる。
その他にも、幻のアイテムが存在します。

ゲームオーバー

キャラクターの体力が0になるとそのキャラクターは戦闘不能となり、妖怪とのバトルに参加できなくなります。その際、バトルは体力の残っているキャラクターで戦うことになりますが、パーティー内のすべてのキャラクターが戦闘不能の状態になると、ゲームオーバーとなります。

おことわり　商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社までご一報ください。

お父さま、お母さま方へ（必ずお読みください）

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名（保護者）・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイお客様相談センター

（関東）東京都台東区駒形2-5-5 〒111-81	☎ 03-3847-6666
（関西）大阪市北区豊崎4-12-3 〒531	☎ 06-375-5050
（中部）名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466	☎ 052-872-0371

●電話受付時間　月～金曜日（除く祝日）10時～16時

●電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

製作・発売元　株式会社ユタカ

販　売　元　株式会社バンダイ

玩具第３事業部

東京都台東区駒形２-５-４　〒111-81